DECO データイースト株式会社

HuCARD

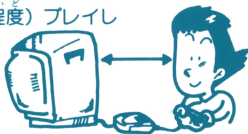
このたびはデータイースト・PCエンジン用HuCARD"サイレント デバッガーズ"をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。

2 端子部に触れたり、水にぬらすなどして汚さないでください。故障の原因となります。

3 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。

5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5〜10分の小休止をとってください。

※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやり直すことができます。

HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。

THE SILENT DEBUGGER

“DEBUGGER”の歴史は、「統合大戦」の終結と同時に統合政府から打ち出された「外宇宙進出政策」に端を発する。というのも、政府は戦後処理政策の中核として、積極的な雇用政策をも提唱していたが、戦時中の英雄の中には安穏な生活になじめない猛者も多く、彼らは時として自らの持つ専門技術を駆使して、非合法な行為により収入を得るようになっていったからであった…。

人類は、自らの繁栄を維持、発展させるために、様々な社会秩序を生み出してきた。既存の秩序を破壊し、新しい秩序を建設する、それこそが人類の歴史そのものであるといっても過言ではないだろう。
しかし、高度な社会秩序は、時として思わぬ混乱を生じることがある。そして、その混乱がたとえ小さくとも、社会秩序が高度であればあるほど、体制に与える影響は大きなものとなってしまうのだ。故に管理体制は、それらの混乱(＝BUG)の根絶、消去のためには全力を尽くす。
“DEBUGGER”とは、これらの混乱要素を消去するためには、社会秩序を維持するためには、なにものをもいとわない、そんな時代が生んだ存在であった…。

“THE SILENT DEBUGGER”
それは、とてつもなく困難な仕事を請け負い、とてつもなく高額な報酬を得る、そんなプロフェッショナルに与えられる称号なのである。
そしてまた、そんな彼らの存在は、ほとんど知られることがない…。

ゲームの進め方

“DEBUGGER”に志願した主人公は、相棒の“レオン”とともに“ゲイン”に向かっています。それは、6階層(レベル)に分かれた構造を持つ、大型貨物ステーションで、一年前に起きた事件以来、無人になっているのです。ウワサでは、巨額の財宝が隠されているとか…。しかし、別のウワサでは、今までに何人もの“DEBUGGER”が“ゲイン”から戻って来ないとも…!?

さあ、新米“DEBUGGER”の主人公を待ち受けるのは、財宝?それとも…!?

画面の説明

ゲーム画面は、Ⓐ戦闘画面、Ⓑコマンド・モード、Ⓒ武器・アイテム選択画面に大別されます。(Ⓑ、ⒸはP6、7)

Ⓐ戦闘画面

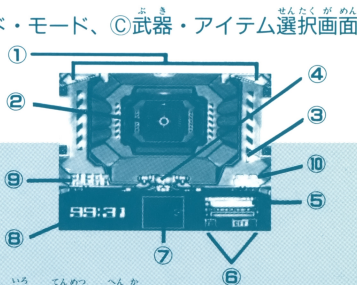
ゲーム中のメイン画面です。プレイヤーが装着しているヘルメットが画面の視界にもなっています。

①カラーセンサー
サウンド・センサーに連動して敵の接近を知らせます。敵の接近に伴い**青➡黄➡赤**に色の点滅が変化します。

②ガンクロス(照準) ホーミング、音響兵器以外は、この位置に弾が発射されます。

③サイド・アラート(左右) 有視界距離に敵が接近すると、その方向に点灯します。

④バック・アラート 後方の敵が有視界距離に接近すると、点滅と音で警告します。

⑤バッテリー・パック1・2
エネルギー系兵器の使用、敵の攻撃を受けることで減少します。バッテリーが無くなってもプレイヤーに影響はでませんが、敵の攻撃を一度でも受けるとOUTです。使用中のバッテリーが減ってきたら、もう一方に切り替えるか、バッテリー・ルームへ急行、補充してください。

コントローラーの使い方

※RUN＋SELECTボタンでゲームがリセットされ、最初からやり直すことができます。

⑥サウンド・センサー

センサー有効範囲内にいる、プレイヤーに一番近い敵の接近を、**ステレオ**音で知らせます。I マークは標準装備のサウンド・センサーが、II マークはアイテムとして入手できるサウンド・センサー（バージョンII）が作動中であることを示します(P9参照)。

⑦簡易マップ

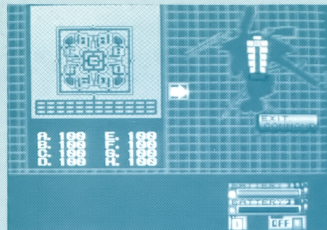
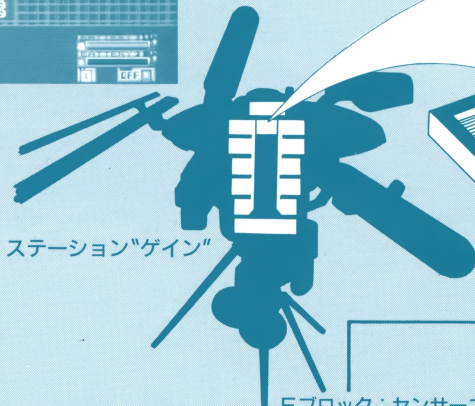
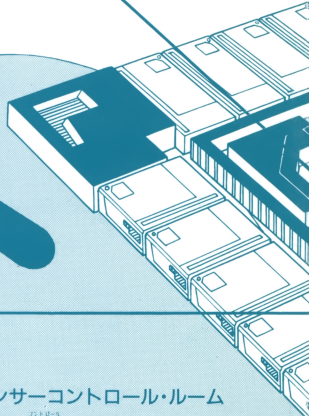
おおまかなプレイヤーの位置と方向を示します。

⑧タイム・カウンター

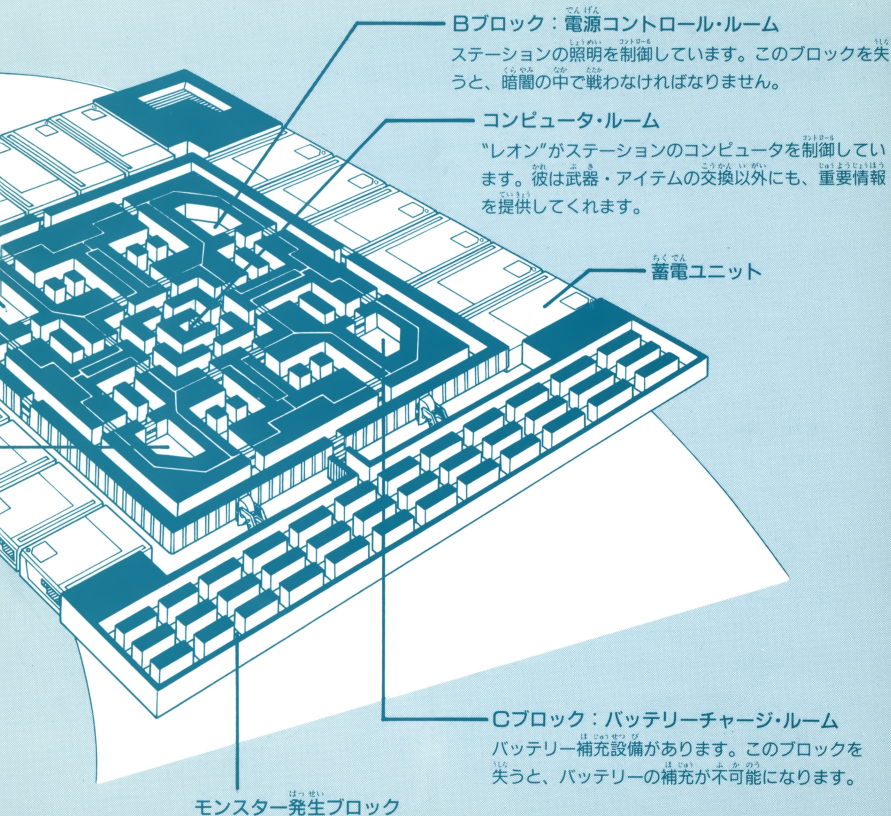
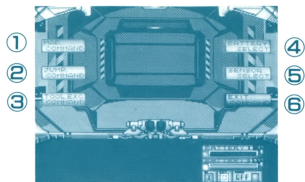
レベル2以降、100分からの減算方式で制限時間が表示されます。0になる前にクリアしてください。

⑨アラート・サイン

コンピュータ・ルームからの通信が入ると点灯します。簡易マップ、タイム・カウンターの表示は通信が終了すると復活します。

⑩弾数表示、及びメガ・ビーマー（P8参照）のチャージ終了サインを表示。

■貨物ステーション"ゲイン"とコア・ブロック（階層1）

"ゲイン"の内部構造は、1～6までのレベル（階層）と、その中をステーションのすべての機能を制御するコア・ブロック（エレベーター）が移動管理しています。
コア・ブロックはステーションの各機能を制御する8ブロック（A～H）と、それらを制御するコンピュータ・ルームとで構成されています。
8種類のブロックの中には重要な機能を有するものもあります。

Bブロック：電源コントロール・ルーム
ステーションの照明を制御しています。このブロックを失うと、暗闇の中で戦わなければなりません。
コンピュータ・ルーム
"レオン"がステーションのコンピュータを制御しています。彼は武器・アイテムの交換以外にも、重要情報を提供してくれます。
蓄電ユニット
Cブロック：バッテリーチャージ・ルーム
バッテリー補充設備があります。このブロックを失うと、バッテリーの補充が不可能になります。
モンスター発生ブロック

Ⓑコマンド・モード
（戦闘画面➡セレクト・ボタン）

①マップ・コマンド(MAP COMMAND)

ステーション内での現在位置と各ブロックの損傷を表示します。

②ジャンプ・コマンド(JUMP COMMAND)

大量のバッテリー・エネルギーを消費しますが、指定されたポイントに移動させてくれます。ただし、アイテム(ジャンプ・ユニット)を持っている時に限られます。

③ツール・エクスチェンジ(TOOL EXC. COMMAND)

プレイヤーの装備状態を表示します。手持ちの武器の交換も可能です。

(✚ボタン➡Ⅰボタン)

④バッテリー・セレクト(BATTERY SELECT)

バッテリー・パック(1・2)を切り替えます。(✚ボタン➡Ⅰボタン)

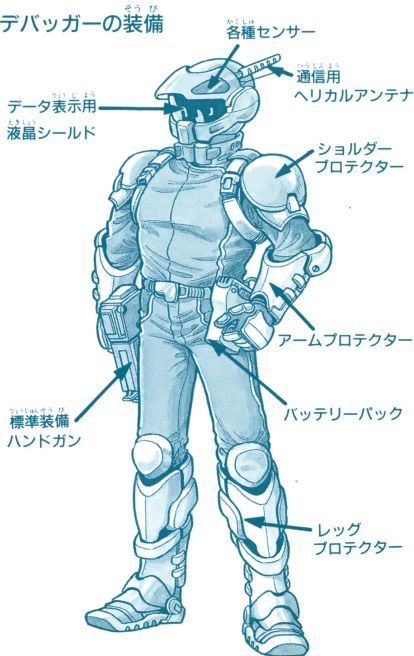
⑤センサー・セレクト(SENSOR SELECT)

サウンド・センサー(バージョン1・2)を切り替えます。(✚ボタン➡Ⅰボタン)

⑥イグジット(EXIT COMMAND)

戦闘画面に戻ります。

※各コマンドへは、✚ボタン➡Ⅰボタンで切り替わります。

デバッガーの装備

©武器・アイテム選択画面

戦闘中にコンピュータ・ルームに戻ると、武器、アイテムを交換することができます。"レオン"の指示に従い、コマンドを選択してください。(✚ボタン➡ I ボタン)

①WEAPON SELECT(武器選択)

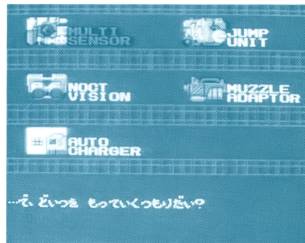
アサルト・ライフル系3種(画面左側)、ランチャー系(画面右側)、それぞれ1種類ずつ装備できます。

②ITEM SELECT(アイテム選択)

プレイヤーが遭遇する事態に応じて"レオン"がアイテムを用意してくれます。彼は5種類まで用意してくれますが、プレイヤーは最大2種類までを装備することができます。ただし、アイテムは2種類までの場合は選択ができず、"アイテム・セレクト"を行った時点で自動装備されます。

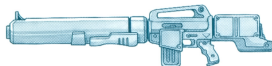
③MONSTER

プレイヤーのいるレベルでのモンスターの残存数を、おおまかに教えてくれます。

※各種武器・アイテムについての説明は、P8・9をご覧ください。

■武器の説明

プレイヤーの使える武器には、**実弾**を使用するものと、**バッテリー**を使用するものとに大別されます。補充・補給方法に注意してください。

〈アサルト・ライフル系〉

MOTOR CANNON

高速炸裂弾を発射する汎用無反動マシンガン。(実弾使用・装弾数90発)

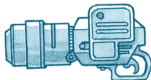
MEGA BEAMER

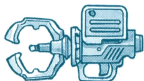
約2秒でバッテリーからエネルギーをチャージ増幅し、GRENADE LAUNCHERなみのビームを発射します。(バッテリー使用)

LIPP SHOOT

超小型ミサイルを発射する多目的ホーミング・ガン。(実弾使用・装弾数60発)

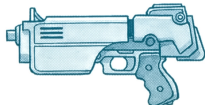
〈ランチャー系〉

GRENADE LAUNCHER

非常に低速だが、命中すればほとんどの敵は一発で倒すことができる。(実弾使用・装弾数5発)

SONIC LAUNCHER

大音響を発生させる、一種の威嚇兵器。プレイヤーの耳はヘルメットで守られている。(バッテリー使用)

SLEEP LAUNCHER

敵を一定時間眠らせてしまうが、接近しすぎたり、時間がたつと敵が目を覚ましてしまいます。(実弾使用・装弾数10発)

HAND GUN

最初から装備しているビーム・ガン。(バッテリー使用)

アイテムの説明

プレイヤーが最初から装備しているアイテムは、サウンド・センサー・バージョン1（ヘルメットに内蔵）だけです。
でも、プレイヤーに不利な事態が発生すると、それに対応して"レオン"がコンピューター・ルームで渡してくれます。ただし、同時に装備できるのは2種類までです。

サウンド・センサー・バージョン2（マルチセンサー）
標準装備のセンサーには反応しなかった敵だけに反応します。

ジャンプ・ユニット
バッテリー・エネルギーを大量に消費しますが、離れたポイントにプレイヤーを一瞬にして運んでくれます。

ノクト・ビジョン
暗闇の中でも敵をハッキリと写し出してくれます。

オート・チャージャー
未使用のバッテリーに、少しずつエネルギーを補充してくれます。

マズル・アダプター
各武器の先端に取りつけることで、武器の攻撃力を2倍にしてくれます。

CONTINUE

敵の攻撃などによって、バッテリーがゼロになってしまったら、プレイヤー・アウトです。"コンティニュー"で再スタートしてください。ただし、10分のタイム・ロスになってしまいます。

GAME OVER

次のような場合は"コンティニュー"ができません。要注意!!

- 8カ所（A～H）のブロックをすべて失った場合。
- ブロックとともにステーションから切り離されてしまった場合。
- 制限時間を過ぎてしまった場合。